200+1 PROMPTS PARA EDUCACIÓN:

guía para docentes innovadores

unitec®

200+1
PROMPTS PARA EDUCACIÓN:
guía para docentes innovadores

200+1 prompts para educación: guía para docentes innovadores.
Todos los derechos reservados © 2024. Los contenidos en este documento no pueden ser reproducidos por ningún medio impreso ni electrónico sin autorización de la Universidad Tecnológica Centroamericana (UNITEC), excepto por fragmentos citando la fuente. UNITEC no se responsabiliza por interpretaciones o consecuencias relacionadas con el uso de la información contenida en este documento.

Coordinación editorial:
Anael Espinal
Decano de Innovación Educativa de UNITEC

Sandra Flores
Jefe Nacional de Innovación Educativa y
Desarrollo Docente de UNITEC

Redacción y desarrollo de contenido:
Aarón Emir Alvarado Flores
Coordinador Académico del Área de Humanidades
de CEUTEC en La Ceiba

Diseño y diagramación:
Kenia Barahona
Docente de la Escuela de Arte y Diseño
de UNITEC en Tegucigalpa

ISBN:
978-99979-2-099-7

Publicación:
Diciembre 2024

Cita:
UNITEC. (2024). 200+1 prompts para educación: guía para docentes innovadores. Universidad Tecnológica Centroamericana.

Palabras clave:
Educación superior, innovación educativa, inteligencia artificial, tecnología educativa, prompts

Esta colaboración fue coordinada por:

unitec®
Decanatura de
Innovación Educativa

CONTENIDO

I. Introducción 8

II. ¿Qué es un prompt? 11

III. Modelos de lenguaje generativos preentrenados 12

IV. Ingeniería de prompt 13

- Fundamentos básicos de un prompt
- Características de un buen prompt

V. 200+1 prompts para educación 17

A. Prompts para planificación y preparación de clases 18
B. Prompts para actividades interactivas y de participación 19
C. Prompts para evaluación y retroalimentación 20
D. Prompts para apoyo visual y estructural 21
E. Prompts para ciencias de la salud 22
F. Prompts para ingeniería 23
G. Prompts para arte y diseño 26
H. Prompts para contabilidad 29
I. Prompts para psicología 30
J. Prompts para gastronomía 31
K. Prompts para derecho 33
L. Promts para humanidades 35
M. Prompts para matemáticas 42
N. Prompts para enseñanza de idiomas 46
O. Prompts para investigación 48
P. Prompts para emprendimiento 50
Q. Prompts para postgrado 52
R. Prompts avanzados parar diseño de descripción de actividades, rúbricas e innovaciones bajo el enfoque por competencias. 54
S. Prompt genérico 57

VI. La ética en la Ingeniería de los prompts 58

VII. Referencias 60

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la Educación Superior transita por un período de cambios importantes con el auge de la inteligencia artificial (IA), especialmente aquellos modelos de lenguaje generativo preentrenado (en inglés, Generative Pre-trained Transformer o GPT). La tecnología, como siempre, avanza a pasos agigantados, lo que impulsa el desarrollo de nuevas metodologías de la enseñanza – aprendizaje. En este escenario, los prompts, que son las instrucciones detalladas, ordenadas y claras que determinan las acciones de los sistemas de la IA, se presentan como medio esenciales para el diseño, evaluación y aplicación de recursos que han de mejorar el modelo educativo (Deambrogio, 2023).

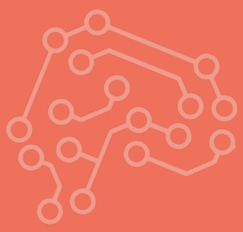
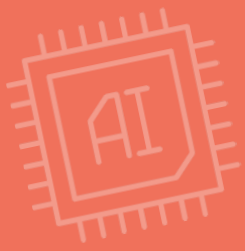
La Universidad Tecnológica Centroamericana (UNITEC) ha creado **200+1 Prompts para Educación: guía para docentes innovadores** a través de la Decanatura de Innovación Educativa. La visión fundamental que persigue esta guía es proporcionar, a los docentes universitarios, una herramienta práctica y accesible para comprender el mejor diseño de las instrucciones para interactuar con las IA y la utilización de los prompts que han sido diseñados con la finalidad de mejorar la experiencia educativa, agilizando la creación de contenido, la planificación de clases, la evaluación de aprendizajes y la ejecución de actividades interactivas y participativas desde los espacios de aprendizajes (Morales-Chan, 2023).

En esta guía se presentan una serie de usos de los prompts en el contexto educativo. Desde los prompts, se exploran aspectos esenciales como la organización y estructuración de clases, en los cuales se han diseñado instrucciones que facilita la elaboración de materiales de lectura, pautas de estudio y planes de lecciones.

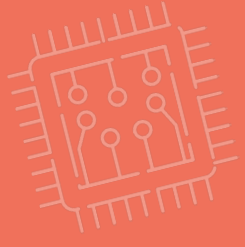
De igual forma, se han considerado prompts para el diseño de actividades dinámicas que promuevan la participación de los estudiantes, así como la creación de evaluaciones y comentarios que facilitan el seguimiento y retroalimentación de los avances académicos de la clase.

Por otro lado, en esta guía también se consideran aspectos éticos fundamentales para la ingeniería de prompts, tales como la equidad, la transparencia y la protección de datos. Es indispensable asegurar que la inteligencia artificial se use de forma responsable y beneficiosa, sobre todo en el ámbito educativo (UNITEC, 2024). En un contexto histórico en donde las IA adquieren una mayor importancia por muchas razones, es crucial que los educadores comprendan y apliquen estos principios para salvaguardar y asegurar un uso seguro y equitativo de la tecnología.

200+1 Prompts para Educación: guía para docentes innovadores está dirigida a todos los docentes del sistema de Educación Superior de Honduras y el mundo, con la esperanza de que, al poner en práctica sus recomendaciones, se fortalezca el proceso de cambio en los enfoques pedagógicos y en los procesos de aprendizaje que, desde ya varios años atrás, se han intensificado en la región. Al diseñar y ajustar estos prompts, los docentes se encontrarán con la posibilidad de observar una mejora sustancial en sus estrategias de enseñanza y la gestión del tiempo que invierta en la preparación de estas, lo que, por consecuencia, permitirá a los estudiantes allanar el camino hacia la meta de niveles más avanzados de comprensión y aplicación del saber.



AI

4K

IOIOIOIO
OIOIOIOI
IOIOIOIO


II. ¿QUÉ ES UN PROMPT?

En el ámbito de la inteligencia artificial (IA), el prompt se comprende la instrucción que se proporciona al sistema, con el objetivo de definir el comportamiento de la IA y generar una respuesta según las necesidades expresadas, o llevar a cabo alguna acción determinada.

Estas instrucciones se pueden formular en diferentes formatos como texto, imágenes, audios o combinaciones de estos elementos (Deambrogio, 2023).

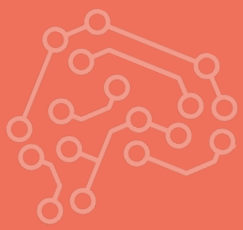
Los prompts son indispensables en la interacción y el desempeño de la IA, asegurando una correcta interpretación de los lineamientos dados por el usuario y una adecuada respuesta por parte del sistema. Por lo tanto, en las IA generadoras de texto, como los modelos de lenguaje de GPT, los prompts se deben entender como herramientas que facilitan que las inteligencias artificiales interpreten el contexto, la pregunta o la tarea que deben desarrollar (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2021).

III. MODELOS DE LENGUAJE GENERATIVOS PREENTRENADOS

(EN INGLÉS, GENERATIVE PRE-TRAINED TRANSFORMER O GPT)

En la actualidad, el catálogo de Inteligencias Artificiales ligadas directamente al ámbito educativo se enriquece cada vez más, por lo que, el objetivo de explorarlas es una tarea permanente. En este apartado se presentan una muestra de cuatro IA que han sido creadas para asistir a su usuario en una serie de actividades como la generación de contenido, programación, traducción, análisis de datos, entre muchas otras más.

A continuación, se describen algunas de las inteligencias artificiales, a partir de lo que cada una detalla cuando se les solicitan rasgos de su identidad:



ChatGPT es una inteligencia artificial de OpenAI que entiende y genera lenguaje humano coherente, permitiendo mantener conversaciones naturales, generar textos diversos y asistir en tareas educativas y creativas mediante técnicas de aprendizaje profundo. (OpenAI, 2024)

Claude se trata de un asistente de IA multilingüe desarrollado por Anthropic. Puede realizar diversas tareas como análisis, redacción, programación y resolución de problemas. Cuenta con amplio conocimiento y se adapta a diferentes contextos, resultando útil para investigación, creatividad y educación. Su objetivo es proporcionar respuestas precisas y útiles de manera ética. (Anthropic, 2024)

Microsoft Copilot es un asistente AI que interactúa en conversaciones, responde consultas y genera contenido creativo. Aunque su base de conocimientos se actualizó por última vez en 2021, se esfuerza por ofrecer información precisa y valiosa. (Microsoft, 2024)

Gemini es un modelo de IA multimodal y generativo desarrollado por Google AI que se destaca por su capacidad para procesar y comprender información de diversos formatos, incluyendo texto, código, imágenes y audio. Esto le permite realizar una amplia gama de tareas, como responder preguntas, generar formatos de texto creativos, traducir idiomas, escribir diferentes tipos de contenido creativo y responder preguntas de forma informativa. (Google DeepMind, 2024)

IV. INGENIERÍA DE PROMPT

La habilidad de diseñar prompts para interactuar con modelos de lenguaje como ChatGPT, Copilot, Gemini o Claude es crucial en el campo de la educación, es una tarea indispensable para quienes se embarcan en este menester. El diseño de prompts efectivos favorece la optimización de las capacidades de la inteligencia artificial y no solo contribuye a mejorar la efectividad de sus respuestas (FAUTAPO, 2009).

FUNDAMENTOS BÁSICOS DE UN PROMPT

Es primordial comprender los elementos esenciales que hacen efectivos a los prompts para diseñarlo, de manera que la inteligencia artificial pueda generar respuestas de alta calidad. Un prompt de calidad debe proporcionar un marco adecuado y detalles específicos para orientar claramente a la IA. Esta estructuración no sólo aumenta la precisión de las respuestas, sino que también maximiza la relevancia de la información obtenida.

En la ingeniería de prompt, un prompt bien diseñado comienza con los siguientes elementos:

1. Solicitud de una actuación especializada: consiste en requerir a la inteligencia artificial que asuma la función de un experto en un campo específico, garantizando respuestas detalladas y especializadas.

2. Definición clara del área de interés: permite a la inteligencia artificial dirigir su experticia hacia el tema adecuado, lo que contribuye a mejorar la pertinencia de la información suministrada.

3. Formulación de una pregunta/petición principal precisa y directa: esto resulta fundamental para que la inteligencia artificial pueda comprender con exactitud la intención del usuario, lo que a su vez facilita la generación de respuestas más focalizadas y relevantes.

4. Provisión de un contexto adecuado: es esencial para aumentar la relevancia de la respuesta, ya que ubica la pregunta en un marco claro y detallado.

5. Especificación del formato de la respuesta deseada: consiste en enriquecer la información proporcionada, especificando el tipo de formato en el que se requiere la respuesta solicitada, lo que contribuye a que esta sea más clara y se ajuste mejor a la necesidad del usuario.

CARACTERÍSTICAS DE UN BUEN PROMPT

Al diseñar un prompt efectivo, el objetivo principal es obtener respuestas precisas y útiles, así como maximizar la eficacia y potencia de la inteligencia artificial que lo utiliza para generar el contenido que se solicita.

A continuación, se exponen los principios básicos y las características esenciales que los prompts deben tener para asegurar su eficacia:

1. Claridad y precisión: son elementos fundamentales en un prompt de calidad, ya que evitan ambigüedades y garantizan que la inteligencia artificial comprenda con exactitud la solicitud planteada.

2. Estructura organizada: lo cual ayuda a la inteligencia artificial a mantener un flujo lógico en la interacción, lo que favorece la generación de respuestas coherentes y bien organizadas.

3. Flexibilidad en el diseño: permite la exploración de diversos enfoques, lo que posibilita la generación de respuestas variadas y enriquecedoras para el contenido.

4. Uso de prompts iterativos: contribuye a aumentar la precisión de las respuestas generadas por la inteligencia artificial al permitir ajustes basados en respuestas previas, es por ello por lo que se pueden incluir ejemplos desarrollados anteriormente.

V. 200+1 PROMPTS PARA EDUCACIÓN

A. PROMPTS PARA PLANIFICACIÓN Y PREPARACIÓN DE CLASES

1. PREPARAR MATERIAL DE LECTURA
Actúa como un especialista en la creación de material de lectura para educación universitaria. Diseña material de lectura para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]** e incluye las fuentes bibliográficas utilizadas.

2. CREAR GUÍAS DE ESTUDIO
Actúa como un experto en elaborar guías de estudio para estudiantes universitarios. Diseña una guía de estudio para la clase de **[asignatura]** sobre el **[agrega nombre del tema]** y con un total de **[cantidad de preguntas]**.

3. GENERAR INSTRUCCIONES DE TAREAS
Actúa como un planificador educativo. Elabora instrucciones detalladas para una tarea en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**, incluyendo los pasos a seguir, los recursos necesarios y los criterios de evaluación.

4. DISEÑAR UN ESQUEMA DE CLASE
Actúa como un planificador de lecciones universitarias. Diseña un esquema de clase para el curso de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

B. PROMPTS PARA ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y DE PARTICIPACIÓN

5. ELABORAR PREGUNTAS DE DISCUSIÓN
Actúa como un moderador experto en generar preguntas de discusión para educación universitaria. Diseña preguntas de discusión para la tarea: **[describe la tarea y añade detalles clave]**. La tarea es para la clase de **[asignatura]** sobre el tema [agrega nombre del tema] y con un total de **[cantidad de preguntas]**.

6. DISEÑAR ACTIVIDADES INTERACTIVAS
Actúa como un diseñador de actividades interactivas para entornos universitarios. Diseña actividades interactivas para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

7. PLANIFICAR SESIONES DE GRUPO
Actúa como un coordinador de sesiones de grupo en el ámbito universitario. Diseña una sesión de grupo para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

8. CREAR EJERCICIOS PRÁCTICOS
Actúa como un creador de ejercicios prácticos para estudiantes universitarios. Diseña un ejercicio práctico para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

9. HACER UNA LLUVIA DE IDEAS SOBRE UN TEMA ESPECÍFICO
Actúa como un facilitador de lluvias de ideas para actividades académicas con estudiantes universitarios. Diseña una lluvia de ideas para realizar **[describe la tarea y añade detalles clave]** en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

C. PROMPTS PARA EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

10. CREACIÓN DE RÚBRICAS

Actúa como un experto en la creación de rúbricas para evaluar tareas en educación universitaria. Diseña una rúbrica para evaluar: **[describe la tarea y añade detalles clave]** en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

11. EVALUACIONES FORMATIVAS

Actúa como un diseñador de evaluaciones formativas en el ámbito universitario. Diseña una evaluación formativa para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

12. DISEÑAR EJERCICIOS DE AUTOEVALUACIÓN

Actúa como un creador de ejercicios de autoevaluación para educación universitaria. Diseña un ejercicio de autoevaluación para: **[describe la tarea y añade detalles clave]** en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

D. PROMPTS PARA APOYO VISUAL Y ESTRUCTURAL

13. CREAR PRESENTACIONES EN DIAPOSITIVAS
Actúa como un experto en diseñar presentaciones en diapositivas para la educación universitaria. Diseña un esquema de presentación en diapositivas para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

14. CREAR ACTIVIDADES DE REPASO
Actúa como un diseñador de actividades de repaso para estudiantes universitarios. Diseña una actividad de repaso para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

15. DESARROLLAR ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN
Actúa como un facilitador de actividades de reflexión en el ámbito universitario. Diseña una actividad de reflexión para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**.

E. PROMPTS PARA CIENCIAS DE LA SALUD

16. SIMULACIÓN EN MEDICINA
Actúa como consultor en educación médica. Diseña un conjunto de técnicas de simulación para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

17. EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS CLÍNICAS
Actúa como evaluador clínico. Diseña una evaluación de competencias clínicas para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

18. USO DE TELEMEDICINA
Actúa como especialista en telemedicina. Elabora un plan de lección sobre cómo integrar la telemedicina en la práctica clínica para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

19. ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES DE COMUNICACIÓN
Actúa como instructor de comunicación médica. Desarrolla un módulo de entrenamiento en habilidades de comunicación para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

20. SIMULACIÓN DE SITUACIONES DE EMERGENCIA
Actúa como coordinador de simulaciones de emergencia. Crea un escenario de simulación para situaciones de emergencia en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

21. INTEGRACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS
Actúa como innovador en tecnologías médicas. Diseña un proyecto sobre la integración de nuevas tecnologías en la práctica médica para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

22. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN DIAGNÓSTICOS
Actúa como especialista en informática médica. Proporciona un esquema detallado de revisión bibliográfica sobre el uso de Inteligencia Artificial en diagnósticos médicos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

F. PROMPTS PARA INGENIERÍA

23. CORRECCIÓN DE ERRORES EN PROGRAMACIÓN
Actúa como auditor de calidad de software. Elabora una lista de verificación de errores comunes en la programación de sistemas mecatrónicos para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

24. DISEÑO DE SISTEMAS AUTOMATIZADOS
Actúa como diseñador de sistemas automatizados. Diseña un diagrama de flujo para el proceso de programación y pruebas de sistemas automáticos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

25. DISEÑO DE PROYECTOS CAPSTONE
Actúa como coordinador de proyectos capstone. Diseña un proyecto capstone para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

26. SIMULACIONES EN TIEMPO REAL
Actúa como desarrollador de simulaciones. Crea una simulación en tiempo real para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

27. DISEÑO DE CIRCUITOS AVANZADOS
Actúa como diseñador de circuitos. Desarrolla un proyecto de diseño de circuitos avanzados en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

28. EVALUACIÓN DE PROYECTOS ELECTRÓNICOS
Actúa como evaluador de proyectos. Diseña una rúbrica para la evaluación de proyectos electrónicos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

29. SIMULACIÓN DE CIRCUITOS
Actúa como simulador de circuitos. Crea una simulación de circuitos electrónicos para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

30. INTEGRACIÓN DE SISTEMAS ELECTRÓNICOS
Actúa como ingeniero de integración. Desarrolla un proyecto sobre la integración de sistemas electrónicos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

31. MANTENIMIENTO Y REPARACIÓN DE EQUIPOS
Actúa como técnico de mantenimiento. Crea un módulo sobre mantenimiento y reparación de equipos electrónicos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

32. ANÁLISIS DE REQUISITOS
Actúa como un analista de software. Diseña un ejercicio práctico para realizar el análisis de requisitos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la identificación de necesidades del cliente y la documentación de requisitos funcionales y no funcionales.

33. DISEÑO DE ARQUITECTURA DE SOFTWARE
Actúa como un arquitecto de software. Crea un proyecto para diseñar la arquitectura de un sistema en la clase de **[asignatura]**. Incluye la definición de componentes, interfaces y diagramas de arquitectura.

34. IMPLEMENTACIÓN DE METODOLOGÍAS ÁGILES
Actúa como un gestor de proyectos ágiles. Diseña un taller para implementar metodologías ágiles en la clase de **[asignatura]**. Incluye la planificación de sprints, uso de SCRUM y retrospectivas.

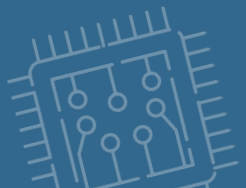
35. GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE
Actúa como un gerente de proyectos. Crea una actividad de simulación para gestionar proyectos de software en la clase de **[asignatura]**. Incluye la creación de un plan de proyecto, asignación de tareas y seguimiento de hitos.

36. PRUEBAS Y VALIDACIÓN DE SOFTWARE
Actúa como un ingeniero de pruebas. Diseña una serie de laboratorios para realizar pruebas y validación de software en la clase de **[asignatura]**. Incluye la creación de casos de prueba, ejecución de pruebas y reporte de resultados.

37. INTEGRACIÓN DE SISTEMAS
Actúa como un integrador de sistemas. Diseña una práctica para la integración de sistemas en la clase de **[asignatura]**. Incluye la configuración de entornos de integración continua y despliegue de aplicaciones.

38. MODELADO UML
Actúa como un diseñador de software. Crea una actividad para modelar sistemas usando UML en la clase de **[asignatura]**. Incluye la creación de diagramas de casos de uso, clases, secuencia y actividades.

39. ANÁLISIS Y DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS
Actúa como un desarrollador de software. Crea un estudio de caso para el análisis y diseño orientado a objetos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la identificación de objetos, creación de diagramas de clases y relaciones.



G. PROMPTS PARA ARTE Y DISEÑO

40. USO AVANZADO DE AUTOCAD
Actúa como experto en AutoCAD. Crea una guía completa sobre el uso de AutoCAD en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

41. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO
Actúa como diseñador gráfico. Desarrolla un template para la presentación de láminas de proyectos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

42. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑOS DE MODA
Actúa como evaluador de proyectos de diseños de moda. Diseña una rúbrica detallada para la evaluación de proyectos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

43. DESARROLLO DE PROYECTOS SOSTENIBLES
Actúa como experto en diseño sostenible. Diseña un proyecto de arquitectura sostenible para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

44. EVALUACIÓN DE IMPACTO AMBIENTAL
Actúa como evaluador ambiental. Crea una evaluación de impacto ambiental para proyectos de arquitectura en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

45. DISEÑO DE ESPACIOS INTERACTIVOS
Actúa como diseñador de espacios interactivos. Crea un proyecto sobre el diseño de espacios interactivos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

46. DISEÑO DE IMÁGENES EN PHOTOSHOP
Actúa como un experto en diseño gráfico. Diseña una actividad para crear una imagen digital en Photoshop que se desarrollará en la asignatura de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **'[tema específico]'**. Esta actividad debe permitir que los estudiantes desarrollen habilidades en el uso de capas, filtros y herramientas de selección en el nivel de aprendizaje: [básico, intermedio, avanzado].

47. RETOQUE FOTOGRÁFICO BÁSICO
Actúa como un experto en retoque fotográfico. Diseña una actividad de retoque fotográfico utilizando Photoshop que se desarrollará en la asignatura de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **'[tema específico]'**. Esta actividad debe permitir que los estudiantes desarrollen habilidades en corrección de color, eliminación de imperfecciones y ajuste de exposición en el nivel de aprendizaje: **[básico, intermedio, avanzado]**.

48. TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN
Actúa como un instructor de fotografía. Diseña una actividad práctica sobre técnicas de composición fotográfica para la clase de **[fotografía]** enfocada en el tema **[composición visual]**. Incluye ejercicios específicos y ejemplos visuales.

49. FOTOGRAFÍA COMERCIAL
Actúa como un fotógrafo profesional. Planifica una actividad sobre fotografía comercial para la clase de **[fotografía]** centrada en **[fotografía publicitaria]**. Describe los pasos para una sesión fotográfica y cómo evaluar la calidad de las fotos.

50. PLANOS, ENCUADRES Y FONDOS
Actúa como un experto en cinematografía. Diseña una actividad para enseñar sobre planos, encuadres y fondos en la clase de **[fotografía]** sobre **[planos cinematográficos]**. Incluye ejemplos prácticos y análisis de fotografías famosas.

51. ILUMINACIÓN EN FOTOGRAFÍA
Actúa como un especialista en iluminación. Elabora una actividad sobre técnicas de iluminación en fotografía para la clase de **[fotografía]** sobre el tema **[iluminación de estudio]**. Proporciona ejemplos y ejercicios prácticos con diferentes fuentes de luz.

52. ANÁLISIS CRÍTICO DE FOTOGRAFÍA
Actúa como un crítico de arte. Diseña una actividad de análisis crítico de fotografías para la clase de **[fotografía]** sobre el tema **[crítica fotográfica]**. Incluye criterios de evaluación y ejemplos de análisis detallados.

53. CREACIÓN DE GIF ANIMADOS
Actúa como un experto en animación digital. Diseña una actividad para crear GIF animados en Photoshop que se desarrollará en la asignatura de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **'[tema específico]'**. Esta actividad debe permitir que los estudiantes desarrollen habilidades en la creación de animaciones fotograma a fotograma y el uso de herramientas de animación en el nivel de aprendizaje: **[básico, intermedio, avanzado]**.

54. DISEÑO DE GRÁFICOS VECTORIALES EN ILLUSTRATOR
Actúa como un experto en diseño vectorial. Diseña una actividad para crear gráficos vectoriales en Adobe Illustrator que se desarrollará en la asignatura de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **'[tema específico]'**. Esta actividad debe permitir que los estudiantes desarrollen habilidades en el uso de herramientas de dibujo vectorial, pluma y transformación de objetos en el nivel de aprendizaje: **[básico, intermedio, avanzado]**.

55. COMPOSICIÓN Y MONTAJE EN PHOTOSHOP
Actúa como un experto en montaje digital. Diseña una actividad para realizar composiciones y montajes en Photoshop que se desarrollará en la asignatura de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **'[tema específico]'**. Esta actividad debe permitir que los estudiantes desarrollen habilidades en la integración de múltiples imágenes, ajuste de iluminación y uso de máscaras de capa en el nivel de aprendizaje: **[básico, intermedio, avanzado]**.

H. PROMPTS PARA CONTABILIDAD

56. ANÁLISIS DE ESTADOS FINANCIEROS
Actúa como un analista financiero. Diseña una actividad de análisis de estados financieros en la clase de **[asignatura]**. Incluye ejercicios prácticos para interpretar el balance general, estado de resultados y flujo de efectivo de una empresa.

57. ELABORACIÓN DE BALANCES
Actúa como un contador. Crea un proyecto para que los estudiantes elaboren balances generales en la clase de **[asignatura]**. Incluye la identificación de cuentas, registro de transacciones y preparación del balance general.

58. REGISTRO DE TRANSACCIONES
Actúa como un experto en contabilidad. Diseña una simulación para registrar transacciones financieras en la clase de **[asignatura]**. Incluye ejercicios sobre la partida doble, libro diario y libro mayor, y la elaboración de asientos contables.

59. APLICACIÓN DE NORMAS INTERNACIONALES
Actúa como un experto en normas contables. Diseña una actividad para aplicar Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF) en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de normativas y su aplicación en casos prácticos.

60. EVALUACIÓN DE ACTIVOS INTANGIBLES
Actúa como un valuador de activos intangibles. Crea una actividad para evaluar activos intangibles en la clase de **[asignatura]**. Incluye el análisis de patentes, marcas y goodwill, y su registro contable.

61. RESOLUCIÓN DE CASOS PRÁCTICOS
Actúa como un consultor contable. Diseña una actividad de resolución de casos prácticos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la presentación de situaciones empresariales y la solución de problemas contables específicos.

62. DESARROLLO DE INFORMES FINANCIEROS
Actúa como un analista financiero. Crea una actividad para desarrollar informes financieros en la clase de **[asignatura]**. Incluye la preparación de estados financieros, notas y análisis de la situación financiera de una empresa.

I. PROMPTS PARA PSICOLOGÍA

63. TÉCNICAS DE ENTREVISTA CLÍNICA
Actúa como un psicólogo clínico. Diseña una actividad para practicar técnicas de entrevista clínica en la clase de **[asignatura]**. Incluye la recopilación de datos, organización y interpretación de la información obtenida.

64. EVALUACIÓN PSICOMÉTRICA
Actúa como un especialista en psicometría. Crea una actividad para realizar una evaluación psicométrica en la clase de **[asignatura]**. Incluye la selección de pruebas, administración y análisis de resultados.

65. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN CLÍNICA
Actúa como un analista clínico. Diseña una actividad para el análisis de información clínica en la clase de **[asignatura]**. Incluye la recopilación de datos, organización e interpretación de la información obtenida.

66. ELABORACIÓN DE INFORMES
Actúa como un redactor clínico. Crea una actividad para elaborar informes clínicos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la estructuración del informe, redacción de hallazgos y recomendaciones.

67. DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL
Actúa como un psiquiatra. Diseña una actividad para realizar un diagnóstico diferencial en la clase de **[asignatura]**. Incluye la comparación de síntomas, análisis de posibles diagnósticos y selección del diagnóstico más probable.

68. INTERPRETACIÓN DE PRUEBAS PSICOLÓGICAS
Actúa como un evaluador psicológico. Crea una actividad para interpretar pruebas psicológicas en la clase de **[asignatura]**. Incluye la administración de las pruebas, análisis de resultados y redacción de conclusiones.

69. DESARROLLO DE PLANES DE INTERVENCIÓN
Actúa como un terapeuta clínico. Diseña una actividad para desarrollar planes de intervención en la clase de **[asignatura]**. Incluye la identificación de necesidades del paciente, establecimiento de objetivos y diseño de estrategias de intervención.

J. PROMPTS PARA GASTRONOMÍA

70. TÉCNICAS CULINARIAS DE DIFERENTES CULTURAS
Actúa como chef internacional. Diseña un taller práctico sobre técnicas culinarias de diferentes culturas (francesa, italiana, japonesa, etc.), para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y utilizando **[equipamiento o técnicas específicas]**.

71. COCINA MOLECULAR Y TECNOLOGÍA DE ALIMENTOS
Actúa como chef de cocina molecular. Desarrolla una lección práctica sobre técnicas de cocina molecular y el uso de la tecnología en la preparación de alimentos, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y aplicando **[tecnologías o herramientas específicas]**.

72. TÉCNICAS DE COCCIÓN AVANZADAS
Actúa como maestro culinario. Diseña un curso intensivo sobre técnicas avanzadas de cocción y preparación de alimentos, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y dirigido a **[grupo objetivo o nivel de habilidad]**.

73. MARIDAJE DE COMIDAS Y BEBIDAS
Actúa como sommelier. Diseña una actividad práctica sobre el maridaje de comidas y bebidas, incluyendo vinos y cervezas artesanales, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y considerando **[tipo de cocina o bebidas específicas]**.

74. CREACIÓN DE BEBIDAS ARTESANALES
Actúa como mixólogo. Organiza un taller sobre la creación de bebidas artesanales y cocteles, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y utilizando **[ingredientes o técnicas específicas]**.

75. PLANIFICACIÓN DE MENÚS NUTRICIONALES
Actúa como planificador de menús. Organiza una actividad sobre cómo planificar menús nutricionales para diferentes grupos de población, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y considerando **[necesidades nutricionales específicas]**.

76. ESTILISMO CULINARIO PARA FOTOGRAFÍA
Actúa como estilista culinario. Diseña un módulo sobre estilismo culinario para fotografía profesional de alimentos, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y considerando **[tipo de fotografía o plataforma]**.

77. ADMINISTRACIÓN Y MARKETING DE RESTAURANTES
Actúa como gerente de restaurantes. Diseña un plan de estudios sobre la gestión de restaurantes, incluyendo administración, marketing y servicio al cliente, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y enfocado en **[tipo de restaurante o mercado]**.

78. GESTIÓN DE PERSONAL Y SERVICIO AL CLIENTE
Actúa como consultor de recursos humanos. Desarrolla un módulo sobre la gestión de personal y técnicas de servicio al cliente en el sector gastronómico, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y considerando **[tipo de establecimiento]**.

79. PLANIFICACIÓN Y LOGÍSTICA DE RESTAURANTES
Actúa como planificador logístico. Diseña un curso sobre planificación y logística en la operación de restaurantes, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y aplicando **[herramientas o metodologías específicas]**.

80. GASTRONOMÍA Y TURISMO CULTURAL
Actúa como especialista en turismo gastronómico. Diseña un proyecto sobre la relación entre la gastronomía y el turismo cultural, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y enfocado en **[destino turístico específico]**.

K. PROMPTS PARA DERECHO

81. ANÁLISIS DE CASOS DE JURISPRUDENCIA
Actúa como un analista jurídico. Diseña una actividad para analizar casos de jurisprudencia en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de sentencias, identificación de principios jurídicos y redacción de un informe analítico.

82. ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS LEGALES
Actúa como un redactor jurídico. Crea una tarea para elaborar documentos legales en la clase de **[asignatura]**. Incluye la redacción de contratos, demandas y otros documentos legales, siguiendo los formatos y normas establecidos.

83. INTERPRETACIÓN DE NORMAS JURÍDICAS
Actúa como un intérprete del derecho. Diseña una actividad para interpretar normas jurídicas en la clase de **[asignatura]**. Incluye el análisis de leyes y reglamentos, y la elaboración de comentarios críticos sobre su aplicación.

84. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS LEGALES
Actúa como un consultor jurídico. Crea una tarea para resolver problemas legales en la clase de **[asignatura]**. Incluye la identificación de problemas, análisis de casos y propuestas de soluciones jurídicas fundamentadas.

85. INVESTIGACIÓN JURÍDICA APLICADA
Actúa como un investigador jurídico. Diseña una actividad de investigación aplicada en la clase de **[asignatura]**. Incluye la formulación de preguntas de investigación, recopilación de datos y redacción de un informe de resultados.

86. ESTUDIO DE PROCESOS HISTÓRICOS DEL DERECHO
Actúa como un historiador del derecho. Crea una tarea para estudiar procesos históricos del derecho en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de fuentes históricas, análisis de la evolución del derecho y redacción de un ensayo histórico.

87. ANÁLISIS DE DERECHO COMPARADO
Actúa como un comparatista jurídico. Diseña una actividad para analizar el derecho comparado en la clase de **[asignatura]**. Incluye la comparación de sistemas jurídicos, identificación de similitudes y diferencias, y redacción de un informe comparativo.

88. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS JURÍDICAS
Actúa como un estratega jurídico. Crea una tarea para desarrollar estrategias jurídicas en la clase de **[asignatura]**. Incluye la formulación de estrategias para casos específicos, análisis de riesgos y redacción de un plan estratégico.

89. EVALUACIÓN DE MEDIOS DE IMPUGNACIÓN
Actúa como un abogado litigante. Diseña una actividad para evaluar medios de impugnación en la clase de **[asignatura]**. Incluye el análisis de recursos de apelación y amparo, y la redacción de propuestas de impugnación.

90. PRÁCTICAS EN REDACCIÓN DE CONTRATOS
Actúa como un redactor de contratos. Crea una tarea para practicar la redacción de contratos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la elaboración de diferentes tipos de contratos, revisión de cláusulas y simulación de negociaciones.

91. EVALUACIÓN DE PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS
Actúa como un experto en derecho administrativo. Diseña una actividad para evaluar procedimientos administrativos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de procedimientos, análisis de normativas y redacción de un informe de evaluación.

92. ESTUDIO DE DERECHOS HUMANOS
Actúa como un defensor de derechos humanos. Crea una tarea para estudiar los derechos humanos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de tratados internacionales, análisis de casos y redacción de un informe crítico.

93. ANÁLISIS DE CONFLICTOS INTERNACIONALES
Actúa como un experto en derecho internacional. Diseña una actividad para analizar conflictos internacionales en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de casos, identificación de normas aplicables y redacción de propuestas de resolución.

94. INTERPRETACIÓN DE PRECEDENTES JUDICIALES
Actúa como un jurista. Crea una tarea para interpretar precedentes judiciales en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de sentencias, análisis de principios jurídicos y redacción de comentarios críticos sobre su aplicación.

L. PROMPTS PARA HUMANIDADES

95. ÉTICA JURÍDICA EN LA PROTECCIÓN DE DATOS
Actúa como un especialista en ética jurídica. Crea una tarea para analizar los principios éticos en la protección de datos en la clase de **[asignatura]**. Incluye la revisión de casos prácticos, análisis de dilemas éticos y redacción de propuestas para un manejo responsable de la información personal.

96. ANÁLISIS DE NOTICIAS
Actúa como un analista de medios. Diseña una actividad de análisis crítico de una noticia reciente de **[fuente]** en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye preguntas guía para fomentar la discusión.

97. DEBATE SOBRE VICIOS DEL LENGUAJE
Actúa como un moderador de debates. Organiza un debate sobre los vicios del lenguaje más comunes en la comunicación diaria en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Define las reglas y los roles de los participantes.

98. TALLER DE CONSTRUCCIÓN ORACIONAL
Actúa como un instructor de gramática. Diseña un taller para mejorar la construcción oracional y el uso adecuado de conectores en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye ejercicios prácticos y ejemplos.

99. PRÁCTICA DE EXPRESIÓN ORAL
Actúa como un coach de oratoria. Diseña una actividad de práctica de expresión oral en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye técnicas de presentación y retroalimentación.

100. REDACCIÓN DE TEXTOS FUNCIONALES
Actúa como un experto en redacción. Diseña una actividad para la redacción de textos funcionales (cartas, correos electrónicos, informes) en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye ejemplos y ejercicios prácticos.

101. EVALUACIÓN DE COMPRENSIÓN LECTORA
Actúa como un evaluador de comprensión lectora. Diseña una actividad para evaluar la comprensión lectora de un texto seleccionado en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema].** Incluye preguntas de selección múltiple y discusión.

102. ANÁLISIS DE TÉCNICAS GRUPALES
Actúa como un analista de dinámicas grupales. Diseña una actividad para analizar y evaluar diferentes técnicas grupales en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye un análisis de fortalezas y debilidades.

103. EVALUACIÓN DE HABILIDADES DE COMUNICACIÓN
Actúa como un evaluador de habilidades. Diseña una actividad para evaluar las habilidades de comunicación de los estudiantes en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye criterios de evaluación y guías de retroalimentación.

104. ANÁLISIS DE FENÓMENOS SOCIALES
Actúa como un analista social. Diseña una actividad para analizar fenómenos sociales contemporáneos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. Proporciona un conjunto de preguntas guía y ejemplos de fenómenos a analizar.

105. DESARROLLO DE ENSAYOS CRÍTICOS
Actúa como un instructor de escritura académica. Diseña una actividad para la redacción de ensayos críticos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico].** Incluye pautas de estructuración, ejemplos de ensayos y criterios de evaluación.

106. EVALUACIÓN DE TEORÍAS SOCIOLÓGICAS
Actúa como un evaluador teórico. Diseña una actividad para evaluar las diferentes teorías sociológicas en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. Proporciona un esquema de comparación y preguntas para el análisis crítico.

107. ANÁLISIS DE LA REALIDAD SOCIAL
Actúa como un investigador social. Diseña una actividad para el análisis de la realidad social en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico].** Incluye un marco teórico y metodológico, así como pautas para la presentación de resultados.

108. DEBATE SOBRE PROBLEMAS SOCIALES
Actúa como un moderador de debates. Organiza un debate sobre problemas sociales actuales en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. Define las reglas del debate, asigna roles a los estudiantes y proporciona recursos para la preparación.

109. TALLER DE INVESTIGACIÓN SOCIAL
Actúa como un coordinador de investigación. Diseña un taller de investigación social en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. Proporciona una guía paso a paso para el desarrollo de proyectos de investigación, desde la formulación de hipótesis hasta la presentación de resultados.

110. EVALUACIÓN DE ESTRATIFICACIÓN SOCIAL
Actúa como un evaluador de estructuras sociales. Diseña una actividad para evaluar las diferentes formas de estratificación social en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. Incluye un análisis de casos y preguntas para la reflexión crítica.

111. ANÁLISIS DE TEXTOS FILOSÓFICOS
Actúa como un analista filosófico. Diseña una actividad para analizar textos filosóficos clásicos en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico].** Proporciona un conjunto de preguntas guía y ejemplos de textos a analizar.

112. ANÁLISIS DE PENSAMIENTO CRÍTICO
Actúa como un evaluador crítico. Diseña una actividad para desarrollar el pensamiento crítico en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. incluye casos de estudio y preguntas de reflexión.

113. COMPARACIÓN DE CORRIENTES FILOSÓFICAS
Actúa como un historiador de la filosofía. Diseña una actividad para comparar diferentes corrientes filosóficas en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. Proporciona un esquema de comparación y preguntas guía.

114. CREACIÓN DE DEBATES FILOSÓFICOS
Actúa como un moderador de debates filosóficos. Organiza un debate sobre temas filosóficos relevantes en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**. Define las reglas del debate, asigna roles a los estudiantes y proporciona recursos para la preparación.

115. CREACIÓN DE LÍNEAS DE TIEMPO
Actúa como un historiador. Diseña una actividad para que los estudiantes creen una línea de tiempo detallada sobre **[período histórico]** en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona ejemplos de eventos clave y un formato para la línea de tiempo.

116. EVALUACIÓN DE IMPACTOS HISTÓRICOS
Actúa como un analista histórico. Diseña una actividad para que los estudiantes evalúen el impacto de **[evento histórico]** en la sociedad hondureña actual en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Incluye preguntas de análisis crítico y ejemplos de impactos.

117. DEBATE SOBRE ACONTECIMIENTOS HISTÓRICOS
Actúa como un moderador de debates históricos. Organiza un debate para que los estudiantes discutan sobre **[acontecimiento histórico]** en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Define las reglas del debate, asigna roles a los estudiantes y proporciona recursos para la preparación.

118. REFLEXIÓN SOBRE LA HISTORIA NACIONAL
Actúa como un facilitador de reflexión. Diseña una actividad para que los estudiantes reflexionen sobre el significado y las lecciones de **[evento histórico]** en la historia nacional de Honduras en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Incluye preguntas abiertas que fomenten el pensamiento crítico.

119. ANÁLISIS DE PERSONAJES HISTÓRICOS
Actúa como un investigador biográfico. Diseña una actividad para que los estudiantes analicen la vida y contribuciones de **[personaje histórico]** en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona un esquema para la biografía, incluyendo contexto histórico, logros y su impacto en la historia de Honduras.

120. CREACIÓN DE REPRESENTACIONES TEATRALES
Actúa como un director teatral. Diseña una actividad para que los estudiantes adapten un cuento clásico a una obra teatral en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona instrucciones para la adaptación, asignación de roles y elementos de puesta en escena.

121. CREACIÓN DE BOOKTUBES O PODCASTS
Actúa como un creador de contenido literario. Diseña una actividad para que los estudiantes graben un BookTube o podcast sobre el libro **[nombre del libro]** en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona un esquema de guion y elementos clave a incluir.

122. DEBATE SOBRE GÉNEROS LITERARIOS
Actúa como un moderador de debates literarios. Organiza un debate para que los estudiantes discutan las características y diferencias entre **[géneros literarios]** en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona las reglas del debate y fuentes de referencia.

123. ANÁLISIS DE LA NARRATIVA ESTRUCTURAL
Actúa como un crítico literario. Diseña una actividad para que los estudiantes analicen la estructura narrativa de **[obra literaria]** en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona una guía de análisis que incluya elementos como trama, personajes y punto de vista.

124. REFLEXIÓN SOBRE LA INFLUENCIA LITERARIA
Actúa como un facilitador de reflexión literaria. Diseña una actividad para que los estudiantes reflexionen sobre la influencia de **[autor o movimiento literario]** en la literatura contemporánea en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona preguntas guía y ejemplos de impacto.

125. TÉCNICAS DE VOZ
Actúa como un entrenador de voz. Diseña una actividad de práctica de técnicas de voz para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye ejercicios de calentamiento, modulación y proyección de la voz.

126. EXPRESIÓN CORPORAL
Actúa como un instructor de expresión corporal. Crea una actividad para mejorar la expresión corporal en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye ejercicios de movimiento y control del cuerpo.

127. MONTAJE DE OBRAS TEATRALES
Actúa como un director de teatro. Diseña una actividad de montaje de una obra teatral en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye la planificación de escenas, asignación de roles y ensayo.

128. PRÁCTICA ESCÉNICA
Actúa como un director de escena. Elabora una actividad de práctica escénica para la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye la preparación de una escena, trabajo de actuación y retroalimentación grupal.

129. HISTORIA DEL DEPORTE
Actúa como un historiador del deporte. Diseña una actividad para investigar y presentar la historia de **[menciona el deporte]** en la clase de **[asignatura]**. Incluye una línea de tiempo y análisis de eventos clave.

130. TÉCNICAS DE JUEGO
Actúa como un entrenador de **[menciona el deporte]**. Crea una actividad práctica para enseñar técnicas de juego en la clase de **[asignatura]**. Incluye ejercicios específicos para mejorar el control del balón, el pase y el tiro.

131. ANÁLISIS DE PARTIDOS
Actúa como un analista deportivo. Crea una actividad para analizar partidos de **[menciona el deporte]** en la clase de **[asignatura]**. Incluye la observación de tácticas, estrategias y desempeño de los jugadores, seguido de un informe detallado.

132. SISTEMA MUSCULAR Y CARDIOVASCULAR PARA EL DEPORTE
Actúa como un fisioterapeuta deportivo. Diseña una actividad para explicar el impacto del **[menciona el deporte]** en el sistema muscular y cardiovascular en la clase de **[asignatura]**. Incluye estudios de casos y simulaciones de entrenamiento físico.

133. ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DEPORTIVAS
Actúa como un director técnico de **[menciona el deporte]**. Crea una actividad para enseñar y practicar estrategias y tácticas de juego en la clase de **[asignatura]**. Incluye la planificación de jugadas y la simulación de situaciones de partido.

134. TÉCNICAS DE DIBUJO
Actúa como un instructor de arte. Diseña una actividad para enseñar técnicas de dibujo en la clase de **[asignatura]** sobre el tema **[agrega nombre del tema]**. Incluye ejercicios prácticos para aplicar diversas técnicas de dibujo.

135. PERSPECTIVA Y VOLUMEN
Actúa como un arquitecto. Crea una actividad para enseñar perspectiva y volumen en el dibujo en la clase de **[asignatura]**. Incluye ejercicios para dibujar figuras tridimensionales y aplicar conceptos de escala tonal.

136. PRÁCTICA DE TRAZO
Actúa como un dibujante profesional. Diseña una actividad para practicar el trazo en la clase de **[asignatura]**. Incluye ejercicios de líneas, curvas y formas básicas para mejorar el control del lápiz.

137. ROSTRO Y RETRATO
Actúa como un retratista. Crea una actividad para dibujar rostros y retratos en la clase de **[asignatura]**. Incluye técnicas para capturar proporciones faciales, detalles y expresiones.

M. PROMPTS PARA MATEMÁTICAS

138. RESOLUCIÓN DE ECUACIONES LINEALES
Actúa como un tutor de álgebra. Diseña una actividad en la que los estudiantes resuelvan ecuaciones lineales de una variable en la clase de **[nombre de la asignatura]**, utilizando ejemplos.

139. APLICACIÓN DE SISTEMAS DE ECUACIONES
Actúa como un facilitador de matemáticas aplicadas. Crea un proyecto en el que los estudiantes apliquen sistemas de ecuaciones lineales a problemas reales en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Incluye al menos tres ejemplos prácticos.

140. FACTORIZACIÓN DE POLINOMIOS
Actúa como un instructor de álgebra avanzada. Diseña una serie de ejercicios para que los estudiantes practiquen la factorización de polinomios en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona un paso a paso detallado.

141. RESOLUCIÓN DE EXPRESIONES RACIONALES
Actúa como un experto en expresiones algebraicas. Crea una actividad en la que los estudiantes resuelvan y simplifiquen expresiones racionales en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona ejemplos y soluciones detalladas.

142. SIMPLIFICACIÓN DE RADICALES
Actúa como un tutor de álgebra. Diseña una guía para la simplificación de radicales que los estudiantes pueden usar en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Incluye ejercicios con soluciones paso a paso.

143. ANÁLISIS DE ECUACIONES CUADRÁTICAS
Actúa como un analista matemático. Diseña un taller en el que los estudiantes analicen y resuelvan ecuaciones cuadráticas utilizando diferentes métodos en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona ejemplos ilustrativos.

144. APLICACIÓN DE TEORÍA DE CONJUNTOS
Actúa como un instructor de teoría de conjuntos. Diseña ejercicios aplicados sobre teoría de conjuntos para la clase de **[nombre de la asignatura]**, incluyendo la representación gráfica con diagramas de Venn.

145. CREACIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES DE POLINOMIOS
Actúa como un facilitador de aprendizaje visual. Diseña una actividad para que los estudiantes creen mapas conceptuales de diferentes tipos de polinomios en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Incluye ejemplos y plantillas.
.

146. EVALUACIÓN DE DESIGUALDADES CUADRÁTICAS
Actúa como un evaluador matemático. Diseña una evaluación práctica en la que los estudiantes resuelvan y analicen desigualdades cuadráticas en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona criterios de evaluación claros.

147. EVALUACIÓN DE LA DISTRIBUCIÓN NORMAL
Actúa como un instructor de estadística avanzada. Diseña una serie de ejercicios para que los estudiantes evalúen la normalidad de diferentes conjuntos de datos en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Proporciona ejemplos con soluciones detalladas.

148. CREACIÓN DE GRÁFICAS ESTADÍSTICAS
Actúa como un facilitador de visualización de datos. Diseña una actividad en la que los estudiantes creen y analicen diferentes tipos de gráficas estadísticas en la clase de **[nombre de la asignatura]** usando **[software específico].**

149. ANÁLISIS DE MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL
Actúa como un tutor de estadística. Crea una guía para que los estudiantes calculen y analicen medidas de tendencia central en diferentes conjuntos de datos en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Incluye ejercicios con datos de **[fuente específica]**.

150. ELABORACIÓN DE MUESTREO ALEATORIO
Actúa como un experto en metodología de muestreo. Diseña un proyecto en el que los estudiantes realicen un muestreo aleatorio de una población en la clase de **[nombre de la asignatura]**, incluyendo el análisis de errores de muestreo.

151. EVALUACIÓN DE LA COVARIANZA Y CORRELACIÓN
Actúa como un instructor de estadística multivariada. Diseña una serie de ejercicios en los que los estudiantes evalúen la covarianza y correlación entre variables en la clase de **[nombre de la asignatura]**. Incluye ejemplos y soluciones detalladas.

152. DESARROLLO DE EXPERIMENTOS ESTADÍSTICOS
Actúa como un diseñador de experimentos. Crea un proyecto en el que los estudiantes desarrollen y ejecuten un experimento estadístico en la clase de **[nombre de la asignatura]**, incluyendo el análisis de resultados y conclusiones.

153. USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN ESTADÍSTICA
Actúa como un integrador de tecnología educativa. Diseña una actividad en la que los estudiantes usen herramientas tecnológicas como **[nombre del software]** para resolver problemas estadísticos en la clase de **[nombre de la asignatura]**.

154. EVALUACIÓN DE SERIES TEMPORALES
Actúa como un especialista en análisis de series temporales. Crea una serie de ejercicios para que los estudiantes evalúen datos de series temporales en la clase de **[nombre de la asignatura]**, utilizando ejemplos de **[fuente específica]**.

155. ANÁLISIS DE LÍMITES Y CONTINUIDAD
Actúa como un analista de datos. Diseña una actividad para que los estudiantes analicen límites y continuidad en funciones algebraicas y trascendentes en la clase de **[nombre de la asignatura]**, incluyendo ejemplos de problemas reales.

156. RESOLUCIÓN DE DERIVADAS
Actúa como un instructor de matemáticas. Crea una serie de ejercicios en los que los estudiantes resuelvan derivadas de funciones en la clase de **[nombre de la asignatura]**, utilizando reglas básicas y avanzadas de derivación.

157. APLICACIÓN DE REGLAS DE DERIVACIÓN
Actúa como un tutor de cálculo. Diseña una actividad en la que los estudiantes apliquen reglas de derivación (como la regla del producto y la regla de la cadena) en la clase de **[nombre de la asignatura]**, incluyendo ejemplos prácticos.

158. EVALUACIÓN DE INTEGRALES DEFINIDAS
Actúa como un experto en cálculo integral. Desarrolla una actividad para que los estudiantes evalúen integrales definidas y apliquen sus propiedades en la clase de **[nombre de la asignatura]**, utilizando problemas de aplicación real.

159. CREACIÓN DE GRÁFICAS DE FUNCIONES
Actúa como un facilitador de visualización de datos. Diseña una actividad en la que los estudiantes creen y analicen gráficas de funciones usando software como **[nombre del software]** en la clase de **[nombre de la asignatura]**.

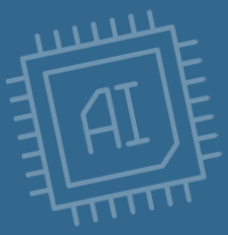
160. ANÁLISIS DE DERIVADAS IMPLÍCITAS
Actúa como un instructor de cálculo avanzado. Crea una serie de ejercicios donde los estudiantes resuelvan derivadas implícitas y tasas relacionadas en la clase de **[nombre de la asignatura]**, proporcionando ejemplos detallados.

161. EVALUACIÓN DE FUNCIONES TRIGONOMÉTRICAS
Actúa como un especialista en trigonometría. Diseña ejercicios para que los estudiantes evalúen funciones trigonométricas y sus derivadas en la clase de **[nombre de la asignatura]**, utilizando problemas de la vida real.

162. DESARROLLO DE PROBLEMAS DE OPTIMIZACIÓN
Actúa como un experto en optimización. Crea una actividad en la que los estudiantes desarrollen y resuelvan problemas de optimización aplicando derivadas en la clase de **[nombre de la asignatura]**, incluyendo problemas prácticos.

163. APLICACIÓN DEL TEOREMA FUNDAMENTAL DEL CÁLCULO
Actúa como un instructor de cálculo integral. Diseña una actividad para que los estudiantes apliquen el Teorema Fundamental del Cálculo en la clase de **[nombre de la asignatura]**, proporcionando ejemplos y ejercicios detallados.

164. EVALUACIÓN DE ÁREAS BAJO CURVAS
Actúa como un facilitador de integración. Crea una serie de ejercicios para que los estudiantes evalúen áreas bajo curvas usando integrales definidas en la clase de **[nombre de la asignatura]**, utilizando problemas de aplicación real.



N. PROMPTS PARA ENSEÑANZA DE IDIOMAS

165. EJERCICIOS DE PRONUNCIACIÓN

Actúa como especialista en fonética para el idioma **[menciona el idioma]**. Diseña ejercicios de pronunciación con retroalimentación instantánea para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

166. CREACIÓN DE HISTORIAS

Actúa como instructor de escritura creativa. Desarrolla una actividad de creación de historias en **[menciona el idioma]** para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

167. CREACIÓN DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS

Actúa como desarrollador de contenidos en idioma. Diseña actividades interactivas para la práctica del **[menciona el idioma]** en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

168. EVALUACIÓN DE COMPRENSIÓN AUDITIVA

Actúa como evaluador de habilidades auditivas en el idioma **[menciona el idioma]**. Crea una prueba de comprensión auditiva para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

169. DEBATES PARA MEJORAR COMPETENCIAS DE IDIOMAS
Actúa como moderador de debates para mejorar competencias de idiomas en estudiantes universitarios. Organiza un debate en **[menciona el idioma]** sobre **[tema específico]** para la clase de **[nombre de la asignatura]**.

170. USO DE RECURSOS MULTIMEDIA
Actúa como integrador de recursos multimedia. Desarrolla un plan para el uso de videos y audios en el idioma **[menciona el idioma]**, para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

171. CORRECCIÓN DE ERRORES COMUNES
Actúa como tutor de escritura para el idioma **[menciona el idioma]**. Diseña ejercicios de redacción en el idioma **[menciona el idioma]** que permita identificar los errores más comunes en su escritura. Estos ejercicios serán para la clase de **[nombre de la asignatura]**, sobre el tema **[tema específico]**.

O. PROMPTS PARA INVESTIGACIÓN

172. CREACIÓN DE NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Actúa como un investigador con experiencia en **[campo específico]**. Sugiere cinco temas de investigación innovadores en el área de **[campo de estudio]** considerando las tendencias actuales y los desafíos emergentes. Proporciona una breve explicación para cada tema, destacando su relevancia y potencial impacto.

173. EVALUACIÓN DE PROPUESTAS DE INVESTIGACIÓN

Actúa como experto en **[campo de estudio]**. Evalúa y ofrece retroalimentación sobre los siguientes temas de investigación: **[lista de temas]**. Proporciona un análisis crítico sobre su relevancia, viabilidad y potencial impacto, sugiriendo mejoras o enfoques alternativos.

174. PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINARIA

Actúa como analista multidisciplinario. Analiza el impacto de **[una nueva tecnología/política/teoría]** desde diversas perspectivas, incluyendo **[económica, social, tecnológica, ética]**. Para cada perspectiva, describe brevemente los beneficios y desafíos asociados. Presenta tus hallazgos en una lista de viñetas.

175. DISEÑO DE PREGUNTAS DE ESTUDIO

Actúa como especialista en **[indicar el campo específico]**. Fórmula cinco preguntas de investigación clave para un estudio sobre **[tema específico]**, considerando aspectos como **[eficacia, impacto, consideraciones éticas]**. Proporciona una lista de preguntas detalladas que guíen la investigación.

176. SÍNTESIS DE CONTENIDO ACADÉMICO

Actúa como sintetizador de información. Resuma el siguiente texto **[insertar texto aquí]**, enfocándote en destacar sus conceptos más importantes. Inicia con un párrafo conciso de no más de 100 palabras. Luego, presenta los puntos clave en un formato de lista con viñetas. Concluye con un resumen final en una sola oración que capture la esencia del texto.

177. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS Y METAS
Actúa como investigador especializado en **[campo específico]**. Basándote en las tendencias actuales y la investigación existente, formula una hipótesis específica sobre **[tema de estudio]**. Además, define tres objetivos de investigación que permitan investigar de manera exhaustiva esta hipótesis.

178. APLICACIÓN DE NUEVAS METODOLOGÍAS
Actúa como experto en metodologías de investigación. Sugiere tres modelos innovadores de investigación que podrían aplicarse en el contexto de **[campo de estudio].** Explica cómo cada modelo puede ayudar a evaluar y mejorar la eficacia del estudio. Proporciona una guía breve sobre su implementación práctica.

179. SELECCIÓN DE TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
Actúa como metodólogo de investigación. Evalúa los pros y los contras de los métodos **[cualitativos, cuantitativos, mixtos]** para abordar **[pregunta de investigación]**. Sugiere el método más adecuado considerando aspectos como la factibilidad y la precisión en la medición de resultados.

180. BÚSQUEDA DE DATOS Y ESTADÍSTICAS
Actúa como analista de datos. Identifica estadísticas y datos recientes sobre **[tema específico]**. Sugiere consultas de búsqueda detalladas y eficaces que permitan encontrar información actualizada sobre **[aspectos específicos del tema]**. Presenta tu respuesta en una tabla.

181. DESARROLLO DE IDEAS PARA ARTÍCULOS ACADÉMICOS
Actúa como redactor académico. Crea cinco titulares y resúmenes de artículos sobre **[tema específico]**, destacando innovaciones y desafíos en este campo. Proporciona un breve resumen de lo que cubriría cada artículo, asegurando que sean atractivos y relevantes para el público objetivo.

P. PROMPTS PARA EMPRENDIMIENTO

182. ANÁLISIS DE PUNTOS DÉBILES
Actúa como consultor empresarial. Diseña una actividad donde los estudiantes identifiquen y analicen los puntos débiles de su idea de negocio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y enfocándose en **[aspecto específico del negocio]**.

183. ANÁLISIS DAFO
Actúa como analista de negocios. Organiza un taller donde los estudiantes realicen un análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades) de un caso de estudio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y aplicado a **[industria específica]**.

184. ANÁLISIS CAME
Actúa como estratega empresarial. Diseña un ejercicio donde los estudiantes realicen un análisis CAME (Corregir, Afrontar, Mantener y Explotar) basado en un DAFO previo en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y considerando **[objetivos estratégicos específicos].**

185. ASESORÍA EN METODOLOGÍAS ÁGILES
Actúa como especialista en metodologías ágiles. Desarrolla un módulo donde los estudiantes apliquen principios de metodologías ágiles (Scrum, Kanban) en un proyecto de emprendimiento en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y orientado a **[tipo de proyecto]**.

186. CONSEJOS EN DESIGN THINKING
Actúa como facilitador de design thinking. Organiza un workshop donde los estudiantes utilicen el proceso de design thinking para resolver un problema específico en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y enfocado en **[desafío o necesidad específica]**.

187. ORIENTACIÓN EN LEAN STARTUP
Actúa como mentor en lean startup. Diseña una actividad práctica donde los estudiantes apliquen los principios de lean startup para validar una idea de negocio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y considerando **[mercado objetivo específico]**.

188. GENERACIÓN DE PREGUNTAS CRÍTICAS
Actúa como crítico empresarial. Desarrolla un ejercicio donde los estudiantes formulen preguntas críticas sobre un plan de negocio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y enfocado en **[aspecto del plan de negocio]**.

189. EVALUACIÓN DE BENEFICIOS DE LA IDEA DE NEGOCIO
Actúa como analista financiero. Organiza una sesión donde los estudiantes evalúen los beneficios y la viabilidad financiera de una idea de negocio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y orientado a **[análisis financiero específico]**.

190. PERSPECTIVA DEL CLIENTE
Actúa como investigador de mercado. Diseña una actividad donde los estudiantes investiguen y analicen la perspectiva del cliente potencial sobre una idea de negocio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y dirigido a **[tipo de cliente]**.

191. DESARROLLO DE PROPUESTAS DE VALOR
Actúa como consultor de marketing. Desarrolla un módulo donde los estudiantes creen y validen propuestas de valor para su idea de negocio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]** y enfocándose en **[segmento de mercado específico]**.

Q. PROMPTS PARA POSTGRADO

192. METODOLOGÍAS ACTIVAS EN NEGOCIOS
Actúa como facilitador en estrategias empresariales para clases de postgrados. Elabora un plan de clase utilizando metodologías activas para el curso de **[nombre del curso]** sobre el tema **[tema específico]**.

193. DINÁMICAS ORGANIZACIONALES
Actúa como consultor en dinámicas organizacionales para clases de postgrados. Diseña una dinámica de clase que fomente la participación activa en el curso de **[nombre del curso]** sobre el tema **[tema específico]**.

194. PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA
Actúa como consultor estratégico para clases de postgrados. Diseña un plan estratégico para una empresa ficticia en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

195. GESTIÓN DEL CAMBIO ORGANIZACIONAL
Actúa como especialista en cambio organizacional para clases de postgrados. Desarrolla un módulo sobre la gestión del cambio en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

196. INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO
Actúa como mentor de emprendimiento para clases de postgrados. Crea un plan de negocio innovador para la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

197. EVALUACIÓN DE RIESGOS
Actúa como analista de riesgos para clases de postgrados. Diseña una evaluación de riesgos para proyectos empresariales en la clase de **[nombre de la asignatura]** sobre el tema **[tema específico]**.

R. PROMPTS AVANZADOS PARAR DISEÑO DE DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES, RÚBRICAS E INNOVACIONES BAJO EL ENFOQUE POR COMPETENCIAS

198. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

Actúa como un experto en descripción de actividades para desarrollar subcompetencias de aprendizaje a nivel universitario, basadas en la metodología **[defina la metodología de la actividad]**.

·Define el tema de interés: **[Tema específico]**.

·Describe una [explica qué actividad necesitas que sea descrita] para la asignatura de **[nombre de la asignatura]**.

·Indica la subcompetencia de aprendizaje desarrollada:
[subcompetencia de aprendizaje que se debe desarrollar con esta actividad].

·La actividad debe ser descrita en el nivel de aprendizaje:
[básico, intermedio, avanzado].

- **Básico:** Adquisición y comprensión inicial de conocimientos y habilidades elementales.
- **Intermedio:** Profundización y aplicación de conceptos más complejos.
- **Avanzado:** Dominio, análisis crítico, resolución de problemas complejos y aplicación innovadora del conocimiento.

·La descripción de la actividad debe contener:
- Actitud (lo que hará el estudiante).
- Lo observable (¿cómo lo hará?, el entregable).

·Utiliza la Taxonomía de Bloom para diseñar actividades académicas en tres niveles:
- **Básico:** Adquisición y comprensión de conocimientos.
- **Intermedio:** Aplicación y análisis de conceptos complejos.
- **Avanzado:** Síntesis, evaluación y creación de nuevo conocimiento.

199. ELABORACIÓN DE RÚBRICAS

Actúa como un experto en elaboración de RÚBRICAS. Al redactar una rúbrica en un enfoque de desarrollo de competencias de aprendizaje, es esencial que refleje las competencias específicas, contemple una evaluación integral de aspectos cognitivos, habilidades prácticas y actitudinales, proporcione retroalimentación significativa, sea adaptable a diferentes contextos y esté vinculada a actividades concretas.

·Define el tema de interés:
[tema específico sobre el cual se ha realizado la actividad por evaluar].

·En una tabla, elabora una RÚBRICA que se desarrollará en la asignatura de **[nombre de la asignatura]**.

·Esta RÚBRICA evaluará en el estudiante el desarrollo de la siguiente subcompetencia de aprendizaje: **[subcompetencia de aprendizaje]**.

·La actividad que se evaluará fue diseñada con la metodología:
[defina la metodología de la actividad que se evaluará].

·La actividad que ha desarrollado el estudiante es
[tipo de actividad], realizada de manera **[individual/grupal]**.

·Para el desarrollo de la actividad, los estudiantes se guiaron por las instrucciones siguientes:
[descripción general de las instrucciones].

·La rúbrica de la actividad debe ser descrita en el nivel de aprendizaje: **[básico, intermedio, avanzado]**, detallando los criterios de evaluación con un enfoque en desarrollo de competencias de aprendizaje.

·Considera los siguientes rangos: **[Muy bueno, Bueno**, **Aceptable, No aceptable/No presentó trabajo]**.

·Asegura descripciones claras, precisas, concretas y coherentes para cada rango de evaluación en cada criterio, garantizando una evaluación objetiva, formativa y alineada con los objetivos de aprendizaje.

200. DISEÑO DE ACTIVIDADES INNOVADORAS

Actúa como un experto en el diseño de actividades de aprendizaje innovadoras en la educación superior, con un profundo conocimiento de metodologías de vanguardia para el aprendizaje en este nivel. Demuestra competencias avanzadas en el uso de tecnologías educativas y herramientas digitales, y complementa estas habilidades con una formación continua en las últimas tendencias educativas y herramientas tecnológicas emergentes.

·Define el tema de interés como:
[tema específico sobre el cual se diseñará la innovación educativa y describe al mismo tiempo los puntos esenciales de ese tema que necesitas tomar con especial consideración].

·Describe con detalle el diseño de una INNOVACIÓN EDUCATIVA que se desarrollará en la clase **[inserte el nombre de la asignatura]**.

·Esta INNOVACIÓN EDUCATIVA debe permitir que los estudiantes desarrollen la siguiente subcompetencias de aprendizaje:
[inserte la subcompetencias de aprendizaje que el estudiante será capaz de desarrollar con esta innovación educativa] y dicha INNOVACIÓN EDUCATIVA debe ser planteada en el nivel de aprendizaje:
[básico, intermedio, avanzado].

·Debes diseñar la INNOVACIÓN EDUCATIVA con la metodología:
[defina la metodología que se utilizará].

·La INNOVACIÓN EDUCATIVA se realizará de manera
[individual/grupal].

·El diseño de INNOVACIÓN EDUCATIVA **[sí/no]** debe incluir el uso de tecnología.

·La INNOVACIÓN EDUCATIVA debe diseñarse en una tabla con los siguientes elementos: título, descripción, metodología, subcompetencias, público objetivo, recursos, actividades de aprendizaje, desarrollo de actividades, resultados esperados, medición del éxito y preguntas para medirlo. Esta estructura facilita una comunicación clara y concisa.

S. PROMPT GENÉRICO

201. PROMPT 200+1

Actúa como **[rol específico]** para **[tarea específica]** en el contexto de **[área/tema]**. Utiliza el formato **[formato]** para presentar el contenido.

La tarea debe incluir los siguientes elementos: **[elementos específicos]**, y debe cumplir con los objetivos **[objetivos]**. Asegúrate de considerar el contexto de **[contextualización adicional]** y de proporcionar ejemplos concretos sobre **[ejemplos específicos]**.

VI. LA ÉTICA EN LA INGENIERÍA DE PROMPTS

La ingeniería de prompts es indispensable en la interacción y aplicación de modelos de inteligencia artificial (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 2021). Implica la creación y perfeccionamiento de instrucciones que servirán de orientación para que la IA genere respuestas asegurando su claridad, relevancia y ética.

Con el creciente uso de modelos de lenguaje generativos preentrenados en sectores como la educación y la industria, es menester asegurar que las indicaciones que se elaboren posean, inherentemente, un enfoque ético para reducir los sesgos y propiciar siempre la justicia, transparencia y responsabilidad en los resultados producidos (Instituto Tecnológico de Monterrey, 2023).

Tomando lo anterior como marco referencial, se ha desarrollado un **DECÁLOGO ÉTICO PARA EL DISEÑO DE PROMPTS**, el cual quiere servir de punto de reflexión dentro del quehacer de la ingeniería de prompts:

1. Respeto a la dignidad humana: crear instrucciones que salvaguarden la dignidad y los derechos de cada individuo, alejándose con ello de todo tipo de discriminación o expresiones ofensivas.

2. Transparencia: declarar abiertamente el uso de herramientas de inteligencia artificial en la generación de cualquier tipo de contenido, informando de esa forma a los usuarios sobre su interacción con dicha tecnología.

3. Veracidad: asegurar que los prompts produzcan respuestas precisas y fidedignas, evitando la difusión de información incorrecta o engañosa.

4. Protección de datos: evitar la solicitud de información personal o sensible de una persona o empresa por medio de los prompts diseñados, garantizando la seguridad de los datos utilizados.

5. Autonomía del usuario: diseñar instrucciones que estimulen el pensamiento crítico y la toma de decisiones fundamentales, evitando ceder ese elemento propio de la condición humana a la IA.

6. No maleficencia: garantizar que los prompts no provoquen perjuicio a ningún individuo o empresa, ya sea con plena voluntad o no, ni a la reputación, privacidad o bienestar de los involucrados en la interacción con la IA.

7. Equidad e inclusión: elaborar prompts que busquen en todo momento la igualdad de acceso y oportunidades, al mismo tiempo que se mantiene el marco de respeto hacia la diversidad y se evitan sesgos perjudiciales.

8. Responsabilidad: reflexionar sobre las consecuencias que podrían surgir a partir de los prompts generados y asumir con libertad la responsabilidad de su impacto, certificando que estos contribuyan de forma positiva al bienestar social.

9. Bien común: fomentar el progreso humano y el bienestar colectivo por medio de los prompts diseñados, considerando el equilibrio que debe existir entre las ventajas y los posibles riesgos.

10. Respeto a los derechos de autor: verificar que el contenido desarrollado por la inteligencia artificial no violente los derechos de autor, considerando para ello la atribución de las fuentes y la prevención de la utilización inadecuada de material protegido.

VII. REFERENCIAS

Anthropic. (2024). Claude Sonnet. [Modelo de lenguaje amplio]. https://www.anthropic.com

Deambrogio, V. (2023). Guía ChatGPT para educadores, estudiantes y emprendedores. Escuela de Jóvenes Emprendedores. https://www.escueladejovenesemprendedores.com

Fundación Educación para el Desarrollo - FAUTAPO. (2009). Estrategias didácticas. Fundación Educación para el Desarrollo - FAUTAPO. https://www.oitcinterfor.org/node/6072

Google AI. (2024). Gemini. [Modelo de lenguaje amplio]. https://gemini.google.com

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2021). La mente humana en la tradición empirista. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

Instituto Tecnológico de Monterrey. (2023). Lineamientos éticos para el uso de inteligencia artificial. Tecnológico de Monterrey. https://www.tec.mx/es/integridad-academica/inteligencia-artificial

Microsoft. (2024). Copilot (versión del 9 de septiembre) [Modelo de lenguaje amplio]. https://copilot.microsoft.com

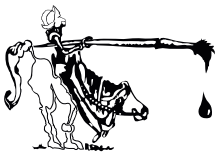
Morales-Chan, M. (2023). Cómo utilizar ChatGPT para la investigación. Universidad Galileo. https://bit.ly/ChatGPTInvestigacion

OpenAI. (2023). ChatGPT (versión del 14 de marzo). [Modelo de lenguaje amplio]. https://chat.openai.com/chat

UNITEC. (2024). ChatGPT en el aula: guía para docentes innovadores. Universidad Tecnológica Centroamericana.

El lanzamiento de esta guía se realizó en el mes de diciembre de 2024 en formato digital.

Su versión impresa se terminó de imprimir en los talleres gráficos de Lithopress Industrial.
Su tiraje consta de 200 ejemplares.



LITHOPRESS

Su mejor impresión!

ISBN 978-99979-2-099-7

unitec